Manuel d'installation

Creative Sound Blaster Live! 1024
Logiciel audio Creative

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans avis préalable, et ne constituent en aucun cas un engagement de la part de Creative Technology Ltd. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou diffusée sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou autres, y compris par photocopiage ou par enregistrement, ou pour servir quelque objectif que ce soit, sans l'autorisation écrite de Creative Technology Ltd. Le logiciel décrit dans ce document est concédé sous contrat de license et ne peut être utilisé ou copié qu'en conformité avec les termes dudit contrat. Il est formellement interdit de copier le logiciel sur quelque support que ce soit, sauf spécification contraire dans le contrat de licence. Le client est néanmoins autorisé à faire une copie unique du logiciel à des fins d'archivage.

Copyright © 1998-1999 by Creative Technology Ltd. Tous droits réservés.

Version 1.0
Août 1999

Sound Blaster et Blaster sont des marques déposées, et le logo Sound Blaster Live!, le logo Sound Blaster PCI, EMU10K1, Environmental Audio et Creative Multi Speaker Surround sont des marques commerciales de Creative Technology Ltd. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. E-Mu et SoundFont sont des marques déposées d'E-mu Systems, Inc. SoundWorks est une marque déposée, et MicroWorks, PCWorks et FourPointSurround des marques commerciales de Cambridge SoundWorks, Inc. Microsoft, MS-DOS, et Windows des marques déposées de Microsoft Corporation. Tous les autres produits sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Ce produit est couvert par au moins un des brevets américains suivants :
4,506,579; 4,699,038; 4,987,600; 5,013,105; 5,072,645; 5,111,727; 5,144,676; 5,170,369; 5,248,845; 5,298,671; 5,303,309; 5,317,104; 5,342,990; 5,430,244; 5,524,074; 5,698,803; 5,698,807; 5,748,747; 5,763,800; 5,790,837.

Accord de licence Creative pour l'utilisateur final
Version 2.0, Juin 1998

AVANT D'UTILISER LE LOGICIEL, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE DOCUMENT AUQUEL VOUS CONSENTEZ A ETRE LIE AUX TERMES DE CE CONTRAT. SI VOUS N'ETES PAS D'ACCORD AVEC CES TERMES, N'OUVREZ PAS L'EMBALLAGE SCELLE, N'INSTALLEZ PAS OU N'UTILISEZ PAS LE LOGICIEL. RETOURNEZ L'EMBALLAGE COMPLET (INCLUANT LE LOGICIEL AINSI QUE LA DOCUMENTATION ECRITE ET LES ELEMENTS L'ACCOMPAGNANT) AU REVENDEUR DANS UN DELAI DE 15 JOURS, AFIN D'OBTENIR UN REMBOURSEMENT INTEGRAL.

Ce document constitue un accord légal entre vous et **Creative Technology Ltd.** et ses filiales (« Creative »). Cet accord contient les termes et conditions selon lesquels Creative concède un droit de licence sur ses logiciels scellés suivants ou les éléments l'accompagnant, ainsi que sur la documentation écrite (ci-après nommé « logiciel », le terme « logiciel » incluant les programmes exécutables, pilotes, bibliothèques et fichiers de données associés à ces programmes, mais n'étant pas limité à ceux-ci).

LICENCE

1. **Octroi de la licence**
   Tous les logiciels inclus vous sont concédés sous licence, et non pas vendus, pour un emploi respectant les termes de cet accord. Vous êtes propriétaire du disque ou de tout autre support sur lequel le logiciel a été enregistré à l'origine et ultérieurement, mais Creative (et, dans la mesure applicable, ses licenceurs) reste propriétaire et titulaire du logiciel et se réserve tous les droits qui ne vous sont pas expressément cédés.
2. **Pour une utilisation sur un seul ordinateur**
   Le logiciel ne peut être utilisé que sur un seul ordinateur et par un seul utilisateur à la fois. Vous pouvez transférer la partie assimilable du logiciel vers un autre ordinateur, à condition que (a) le logiciel (y compris toute partie ou copie de celui-ci) soit supprimé du premier ordinateur et (b) qu'il n'y ait aucune possibilité d'utiliser le logiciel sur plus d'un ordinateur.
3. **Utilisation autonome**
   Vous pouvez utiliser le logiciel uniquement de manière autonome afin que le logiciel et ses fonctions ne soient accessibles qu'aux personnes se trouvant physiquement devant l'ordinateur sur lequel le logiciel est installé. Vous n'êtes pas autorisé à donner accès au logiciel ni à ses fonctions à un utilisateur distant, ni à transmettre tout ou une partie du logiciel par l'intermédiaire d'un réseau ou d'une ligne de communication quelle qu'elle soit.
4. **Copyright**
   Ce logiciel est la propriété de Creative et il est protégé par la loi sur les droits d'auteur des Etats-Unis et par les dispositions de traités internationaux. Vous ne devez pas supprimer la notice de copyright des copies du logiciel ou des copies de documentation qui peuvent être livrées avec le logiciel.
5. **Copie d'archivage**
   Vous êtes autorisé à effectuer une (1) copie de la partie assimilable du logiciel à des fins d'archivage pour votre propre utilisation sur un seul ordinateur, à condition que vous fassiez figurer sur la copie le copyright en entier ainsi que les autres notes de propriété se trouvant sur l'original.
6. **Aucune fusion ni intégration**
   Il est interdit de fusionner ou d'intégrer quelque partie du logiciel que ce soit avec un autre programme, sauf si la législation de votre pays le permet de manière explicite. Toute partie du logiciel éventuellement fusionnée ou intégrée avec un autre programme est également soumise aux termes et aux conditions de cet accord. De plus, vous devez faire figurer sur la copie l'intégralité du copyright ainsi que les autres notes de propriété se trouvant sur l'original.
7. **Version réseau**
   Si vous avez acquis une version réseau du logiciel, ce contrat de licence s'applique à l'installation du logiciel sur un « serveur de fichiers » unique. Il est interdit de le copier sur plusieurs systèmes. Chaque « noeud » connecté au « serveur de fichiers » doit disposer d'une « copie noeud » du logiciel, faisant l'objet d'une licence spécifique à ce « noeud ».
8. **Transfert de la licence**
   Vous êtes autorisé à transférer le logiciel, à condition (a) de transférer toutes les composantes du logiciel et toutes leurs copies, (b) de ne conserver aucune composante du logiciel et aucune copie et (c) que le cessionnaire lise et accepte de respecter les termes et les conditions de cet accord.
9. **Limites sur l'utilisation, la copie et la modification du logiciel**
   Sauf dans les limites permises dans cet accord ou par la loi du pays dans lequel vous avez fait l'achat

du logiciel, il est interdit de copier ou de reproduire le logiciel pour quelque raison que ce soit. Il est également interdit de céder les droits que vous concède cet accord.

10. **Décompilation, désassemblage et désossage**
Vous reconnaissez que ce logiciel contient des secrets commerciaux et autres informations appartenant à Creative ou à ses licenceurs. Sauf dans les limites permises dans cet accord ou par la loi de votre pays, il est interdit de désosser, de décompiler et de désassembler le logiciel, ou d'essayer d'obtenir des informations n'étant pas accessibles à l'utilisateur lors de l'utilisation normale du logiciel.

En particulier, vous acceptez, quelles que soient les conditions, de ne jamais transmettre le logiciel et de ne jamais afficher le code objet du logiciel sur l'écran d'un ordinateur, ni d'effectuer des vidages mémoire sur papier de ce code. Même pour obtenir des informations sur l'interfonctionnement du logiciel avec d'autres programmes, vous ne devez jamais décompiler ou désassembler le logiciel. Vous acceptez de demander ces informations auprès de Creative, à l'adresse ci-dessous. A la réception de votre demande, Creative déterminera si elle est légitime. Le cas échéant, Creative vous fournira ces informations selon des délais et des conditions raisonnables.

Dans tous les cas, vous devez aviser Creative de toute information obtenue par le désossage du logiciel ou d'autres activités similaires. Les résultats de ces activités feront partie des informations confidentielles de Creative pouvant être utilisées uniquement conjointement avec le logiciel.

RESILIATION
La licence qui vous est concédée est effective jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez la résilier à tout moment en renvoyant simplement le logiciel (y compris toute copie ou partie) à Creative. La licence sera également résiliée sans préavis de la part de Creative si vous ne respectez pas les termes et conditions de cet accord. En cas de résiliation, vous vous engagez à renvoyer le logiciel (y compris toute copie ou partie) à Creative. Lors d'une résiliation, Creative peut également engager toute poursuite légale prévue par la loi. Cet accord protège les droits de propriété de Creative même après la résiliation de l'accord.

LIMITES DE LA GARANTIE
Creative garantit que les disquettes sur lesquelles le logiciel est fourni sont sans défaut matériel ou de fabrication, ainsi qu'il est stipulé sur la carte de garantie ou dans le manuel livré avec le logiciel. Aucun revendeur, distributeur ni aucune autre entité ou personne n'est autorisée à étendre ni à modifier cette garantie ou cet accord. Creative ne pourra en aucun cas être lié par des déclarations autres que les garanties stipulées dans cet accord.

Creative ne garantit pas que les fonctions contenues dans ce logiciel répondent à vos besoins ni que son fonctionnement sera ininterrompu, sans erreur ou sans code malveillant. Un code malveillant correspond à tout code de programme visant à contaminer d'autres programmes ou données informatiques, à consommer des ressources système, à modifier, détruire, enregistrer ou transmettre des données, ou à usurper de toute autre manière le fonctionnement normal de l'ordinateur, du système informatique ou du réseau informatique (virus, Chevaux de Troie, Tombe-lettres, vers, bombes logiques, etc.). **A L'EXCEPTION DES GARANTIES SPECIFIEES DANS CET ACCORD, CE LOGICIEL EST LIVRE SANS GARANTIE IMPLICITE OU EXPLICITE DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, Y COMPRIS, MAIS SANS SE LIMITER AUX GARANTIES DE COMMERCIABILITE ET D'ADEQUATION A UNE UTILISATION PARTICULIERE. CREATIVE N'EST PAS TENU DE FOURNIR LES MISES A JOUR, LES MISES A NIVEAU, NI LE SUPPORT TECHNIQUE DU LOGICIEL.**

En outre, Creative ne peut être tenu responsable de l'exactitude des données fournies par Creative ou tout personnel de support technique tiers, ni des préjudices causés, directement ou indirectement, par des actions ou des omissions de votre fait, suite à l'intervention du support technique.

En tant qu'utilisateur, vous êtes entièrement responsable du choix du logiciel pour obtenir les résultats escomptés, de l'installation, de l'utilisation et des performances du logiciel. Vous assumez également l'entière responsabilité quant à la qualité et aux performances du logiciel. Si le logiciel s'avère défectueux, le coût total résultant de toute réparation ou correction nécessaire sera à votre charge (et non pas à celle de Creative, de ses distributeurs ou revendeurs).

Cette garantie vous fournit des droits légaux spécifiques et il est possible que vous disposiez de droits supplémentaires en fonction de la législation en vigueur dans votre pays/état. Certaines législations interdisent l'exclusion de garanties implicites ; si vous êtes dans ce cas, l'exclusion ci-dessus ne sera pas prise en considération. Creative n'accorde aucune garantie si le logiciel a été personnalisé, emballé ou modifié de quelque manière que ce soit, par un tiers autre que Creative.

RECOURS ET DOMMAGES RESTREINTS VOTRE SEUL RECOURS EN CAS DE NON RESPECT DE LA GARANTIE EST ENONCE DANS LA CARTE DE GARANTIE OU LE MANUEL FOURNIS AVEC LE LOGICIEL. EN AUCUN CAS, CREATIVE ET SES BAILLEURS DE LICENCE NE PEUVENT ETRE TENUS RESPONSABLES DE DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS, CAUSES PAR UN INCIDENT OU SES CONSEQUENCES, Y COMPRIS TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BENEFICES, LA PERTE DE REVENUS OU DE DONNEES, OU TOUT AUTRE DOMMAGE ACCIDENTEL OU FORTUIT DU A CE LOGICIEL OU A CET ACCORD, MEME SI CREATIVE A ETE AVERTI D'UNE TELLE EVENTUALITE. EN AUCUN CAS, CREATIVE NE VERSERA UN MONTANT SUPERIEUR A LA SOMME QUE VOUS AVEZ PAYEE POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL, EN REMBOURSEMENT DE DOMMAGES, QUELLE QUE SOIT LA FORME DE LA RECLAMATION.

Certaines législations interdisent la limitation et l'exclusion de garanties implicites ; si vous êtes dans ce cas, l'exclusion ci-dessus ne sera pas prise en considération.

RETOUR DE LA MARCHANDISE
Si vous renvoyez le logiciel à Creative ou à un revendeur ou distributeur approuvé Creative, les frais d'envoi sont à votre charge et doivent être payés à l'avance, et vous devez assurer le logiciel ou assumer la responsabilité de toute perte ou dommage lors du transport.

RESTRICTION DU GOUVERNEMENT DES ETATS-UNIS
Le logiciel et la documentation sont accompagnés de droits limités. L'utilisation, la duplication et la divulgation des informations par le gouvernement des Etats-Unis sont soumises aux restrictions énoncées dans le sous-paragraphe (b)(3)(ii) de la section 252.227-7013 de la clause sur les droits relatifs aux logiciels et aux données techniques (Rights in Technical Data and Computer Software Clause). Si vous accordez une sous-licence, ou si vous utilisez le logiciel à l'extérieur des Etats-Unis, vous devez observer la législation applicable de votre pays, la loi américaine sur le contrôle des exportations ainsi que la version en langue anglaise de cet accord.

FABRICANT
Le fabricant de ce logiciel est :

Creative Technology Ltd
31, International Business Park
Creative Resource
Singapour 609921

DISPOSITIONS GENERALES
Cet accord lie également vos employés, employeurs, contracteurs et agents ainsi que tout successeur ou cessionnaire. Il est interdit d'exporter le logiciel ou toute information qui en est dérivée, sauf là où la loi des Etats-Unis ou toute autre disposition le permet. Cet accord est régi par la législation en vigueur dans l'état de Californie (à l'exception des lois fédérales concernant les droits d'auteur et les marques déposées). Il s'agit de l'accord intégral entre Creative et vous ; il remplace toute autre entente conclue, y compris mais sans limitation à la publicité relative au logiciel. Si une clause de ce contrat est déclarée non valide par un tribunal judiciaire compétent, cette clause sera modifiée de manière à la rendre valide et applicable et n'affectera en aucun cas la validité des autres dispositions. Si vous avez des questions au sujet de cet accord, veuillez contacter Creative à l'adresse ci-dessus. Si vous avez des questions sur le produit ou son caractère technique, contactez le centre de support technique Creative le plus proche.

DECOMPILATION
En vertu de cette clause, vous acceptez de ne jamais transmettre le logiciel ou d'afficher le code objet du logiciel sur un écran d'ordinateur ou encore de créer des copies de clichés mémoire du code objet du logiciel. Si vous pensez avoir besoin de plus d'informations concernant l'interopérabilité du logiciel avec d'autres programmes, vous n'êtes pas autorisés à décompiler ou désassembler le logiciel pour obtenir ces informations et vous devez les demander auprès de Creative à l'adresse indiquée ci-dessus. Après examen de votre demande, Creative déterminera si cette information vous est nécessaire, et dans ce cas, vous la fournira dans les meilleurs délais et conditions.

GARANTIE LIMITEE
EXCEPTION FAITE DES CONDITIONS DU PRESENT ACCORD MENTIONNEES CI-DESSUS, ET EN ACCORD AVEC LES ELEMENTS STIPULES DANS LA SECTION " DROITS STATUTAIRES ", LE LOGICIEL EST FOURNI POUR ETRE UTILISE "EN L'ETAT", SANS AUTRES GARANTIES OU CONDITIONS, EXPRESSES OU IMPLICITES, Y COMPRIS, MAIS SANS SE LIMITER A CELLES-CI, LES GARANTIES OU CONDITIONS DE QUALITE MARCHANDE, COMMERCIALISATION OU ADEQUATION A UN BUT PARTICULIER.

LIMITATIONS DE RESPONSABILITE
LES LIMITATIONS DE RESPONSABILITE DANS L'ACCORD DE LICENCE DU LOGICIEL NE S'APPLIQUENT PAS AUX PERSONNES AYANT SUBI DES DOMMAGES CORPORELS (Y COMPRIS LA MORT) ENTRAINES PAR UNE NEGLIGENCE DE LA PART DE CREATIVE ET ELLES SONT SUJETTE A LA CLAUSE INDIQUEE DANS LA SECTION " DROITS STATUTAIRES ".

DROITS STATUTAIRES
La loi irlandaise stipule que certaines conditions et garanties peuvent être implicites dans les contrats de vente de produits et de services. Ces conditions et garanties sont par la présente exclues, selon la loi irlandaise en vigueur. A l'inverse, ces conditions et garanties s'appliquent tant qu'elles ne font pas partie des lois d'exclusion. Ainsi, aucun élément de cet accord ne doit enfreindre les droits octroyés par les sections 12, 13, 14 ou 15 de la loi irlandaise sur la vente des produits (Sale of Goods Act 1893) (rectifiée).

GENERALITES
Cet accord dépend des lois en vigueur dans la République d'Irlande. La version locale de cet accord s'applique à un logiciel acheté au sein de l'Union Européenne. Le présent contrat exprime l'intégralité de la convention intervenue entre nous, et Creative n'est en aucun cas responsable des fausses déclarations ou représentations faites en son nom, au nom de ses agents ou de toute autre personne (involontairement ou par négligence) et considérées par vous comme vraies au moment de la signature du contrat, sauf si cette déclaration ou représentation a été faite dans une intention frauduleuse.

Informations sur la sécurité

Les rubriques suivantes contiennent des notifications applicables à différents pays :

ATTENTION : Ce périphérique est destiné à être installée par l'utilisateur, dans un ordinateur compatible certifié CSA/TUV/UL ou listé IBM AT, à l'intérieur de la zone définie par le fabricant. Consultez le mode d'emploi ou le fabricant de l'appareil pour vérifier ou confirmer si l'utilisateur peut y installer lui-même des cartes périphériques.

Modifications

Tout changement ou toute modification non expressément approuvé par la garantie de ce périphérique pourra annuler le droit qu'a l'utilisateur de faire fonctionner l'équipement.

Conformité

Ce produit est conforme aux directives suivantes :

- Directive 89/336/EEC, 92/31/EEC (EMC).

Table des matières

Introduction

Solution audio idéale pour les divertissements et les jeux sur Digital xi
Configuration requise xii
Avantages de Live!Ware xii
Informations complémentaires xiii
Références xiii
Autres recommandations xiii
Conventions xiii

1 Présentation et procédure d'installation de votre carte

Votre carte audio 1-2
Installation des cartes et des périphériques associés 1-3
Positionnement des haut-parleurs 1-5

2 Installation du logiciel sous Windows 95/98

Configuration des pilotes audio 2-1
Désinstallation des applications 2-4
Réinstallation des pilotes audio à partir du disque d'installation 2-5
Utilisation de jeux Legacy 2-5

3 Installation du logiciel sous Windows NT 4.0

Installation du logiciel 3-1
Configuration des pilotes de manettes de jeu sous Windows NT 4.0 3-1
Réinstallation des pilotes audio à partir du disque d'installation 3-2
Désinstallation de Sound Blaster Live! 1024 3-2

A Caractéristiques générales

Caractéristiques A-1
- Contrôle du bus PCI A-1
- EMU10K1 ..... A-1
- Canal voix numérisée stéréo A-1
- AC '97 Codec Mixer A-2
- Contrôle du volume A-2
- Creative Multi Speaker SurroundTM (CMSSTM) A-2

Connexions A-3
- Audio Inputs A-3
- Audio Outputs A-3
- Interfaces A-3

B Emulation SB sous MS-DOS/Windows 95/9 8

Contexte B-1
Présentation du programme d'installation B-2
- Paramètres du fichier AUTOEXEC.BAT B-2
- Paramètres du fichier CONFIG.SYS B-3

Paramètres des ressources systèmes B-3
- Adresses d'entrée/sortie (E/S) B-3
- Ligne IRQ B-4
- Canal DMA (accès direct à la mémoire) B-5

Variables d'environnement B-5
- Variable d'environnement CTSYN B-5

Variable d'environnement BLASTER....B-5
Détermination des ressources....B-6
Sélection des meilleures options audio dans un jeu....B-7
Options musique....B-8
Options audio numériques....B-8
Utilitaires en mode MS-DOS....B-9
SBECFG.EXE....B-9
SBEMIXER.EXE....B-9
SBESET.EXE....B-10
SBEGO.EXE....B-11

C Modification des paramètres de la carte son

Activation/désactivation de l'interface de la manette de jeu du port jeu....C-1
Activation/désactivation d'autres fonctions....C-2
Sous Windows 95/98 et Windows NT 4.0....C-2
Pour ouvrir AudioHQ à partir du menu Sound Blaster....C-2
Pour ouvrir AudioHQ à partir de Creative Launcher....C-2

D Dépannage

Problèmes d'installation du logiciel....D-1
Problèmes avec le son....D-2
Problème lié à Surround Mixer....D-5
Cache SoundFont insuffisant....D-5
Problèmes avec la manette de jeu....D-6
Résolution des conflits d'entrée/sortie....D-7
Problèmes avec Windows NT 4.0....D-8
Problèmes avec le lecteur Encore DVD....D-9

Introduction

Solution audio idéale pour les divertissements et les jeux sur Digital

Sound Blaster Live! 1024 est la solution audio idéale pour tous vos jeux, films, CD et autres divertissements sur Digital. Prenant en charge la principale norme audio actuelle—Environmental Audio— Sound Blaster Live! 1024 crée des environnements acoustiques réalistes à textures multiples, agrémentés de sons multidimensionnels qui permettent d'obtenir un son en 3D unique. Son processeur audio EMU10K1 puissant offre une qualité de son optimale à la fois fidèle et claire. Utilisé conjointement avec une configuration à 4 haut-parleurs, ce logiciel permet d'obtenir un son en 3D réaliste, de qualité Environmental Audio dans les jeux qui le permettent. Vous apprécierez ainsi vos films grâce à un son réellement surround. Le programme de mise à niveau Live!Ware apporte les mises à jour nécessaires à votre carte Sound Blaster Live! 1024, lui permettant de prendre en charge les nouvelles technologies et fonctions à mesure qu'elles apparaissent.

La solution audio numéro 1 pour les jeux. Pour les fervents adeptes des jeux et autres divertissements numériques recherchant la qualité, rien ne vient égaler Sound Blaster Live! 1024, le meilleur choix en la matière.

Configuration requise

Pour faire fonctionner les logiciels Creative, votre carte nécessite la configuration minimale suivante :

- ❑ Processeur Intel® Pentium® :
  133 MHz pour Windows 95/98, 200 MHz pour Windows NT 4.0
- ❑ Jeu de puces de carte mère Intel ou 100 % compatible
- ❑ Windows 95, 98 ou Windows NT 4.0
- ❑ 16 Mo de mémoire vive pour Windows 95/98 (32 Mo conseillés),
  32 Mo pour Windows NT 4.0
- ❑ 65 Mo d'espace disque disponible
- ❑ Emplacement compatible avec la carte PCI 2.1 (demi-ouverture)
- ❑ Casque ou haut-parleurs amplifiés (disponibles séparément)
- ❑ Lecteur de CD-ROM nécessaire pour l'installation du logiciel

Sound Blaster Live! 1024 vous donne une estimation de l'espace disque dur requis lorsque vous le sélectionnez dans l'écran d'installation. Les applications fournies exigent davantage de ressources système ou un microphone de meilleure qualité pour effectuer les fonctions standard. Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation relative à chaque application.

Avantages de Live!Ware

L'investissement que représente l'achat de votre carte son est garanti étant donné que votre carte ne risque pas d'être dépassée quelques temps après que vous l'avez achetée. Les nouvelles fonctions et applications de Live!Ware sont mises à votre disposition afin que vous puissiez bénéficier des dernières découvertes technologiques et que votre carte ne soit pas obsolète.

Sa valeur augmente avec le temps puisque Live!Ware continue de fournir de nouvelles possibilités et de nouvelles améliorations. Chaque mise à niveau permet à la carte son de rester à la pointe du progrès grâce à de nouvelles fonctions. Votre carte son retrouve une nouvelle jeunesse.

Votre carte son est à la pointe du progrès car les toutes dernières mises à niveau de Live!Ware sont disponibles via un simple téléchargement. Lorsque de nouvelles normes et de nouvelles fonctions apparaissent, votre matériel peut sans problème les prendre en charge : il vous suffit de télécharger les nouveaux éléments pour mettre à jour votre carte !

Informations complémentaires

Consultez le *Manuel de l'utilisateur* en ligne pour connaître les spécifications MIDI et les brochages connecteur, ainsi que les instructions relatives aux différentes applications de votre logiciel audio.

Références

- ❑ Instructions d'installation : Chapitre 1, "Présentation et procédure d'installation de votre carte"
  - Chapitre 2, "Installation du logiciel sous Windows 95/98"
  - Chapitre 3, "Installation du logiciel sous Windows NT 4.0"

Autres recommandations

- ❑ Pour obtenir une présentation des fonctions de votre carte, lancez le programme Sound Blaster Live! 1024 Experience.
- ❑ Visitez le site *www.sblive.com* afin d'avoir accès à d'autres d'informations et logiciels, ainsi qu'aux mises à jour Live!Ware.

Conventions

Les conventions typographiques utilisées dans ce document sont les suivantes :

gras	Texte devant être saisi exactement sous la forme indiquée.
italique	Titre d'un ouvrage ou élément représentant les informations à fournir.
MAJUSCULE	Nom de répertoire ou de fichier, ou acronyme.
	L'icône du bloc-notes signale les informations essentielles que vous devez impérativement consulter avant de continuer.
	L'horloge est un signe d'avertissement qui vous indique la procédure à suivre pour éviter une situation à risque.

1 Présentation et procédure d'installation de votre carte

L'organisation de ce chapitre est la suivante :

- ❑ Votre carte audio
- ❑ Installation de la carte et des périphériques associés
- ❑ Positionnement des haut-parleurs

Votre carte audio

Votre carte audio comporte les prises jack et connecteurs suivants vous permettant de connecter d'autres périphériques :

Les prises jack sont des interfaces de connexion simples tandis que les connecteurs sont constitués de plusieurs paires de broches. Certains connecteurs décrits ci-dessus peuvent ne pas exister sur votre carte. Reportez-vous au *Manuel de l'utilisateur* en ligne "Information matériel" pour plus d'informations sur les connecteurs.

Les prises jack de sortie ligne et de sortie arrière peuvent être utilisées simultanément pour connecter des systèmes de haut-parleurs (4.1), par exemple, FourPointSurround™ de Cambridge SoundWorks.

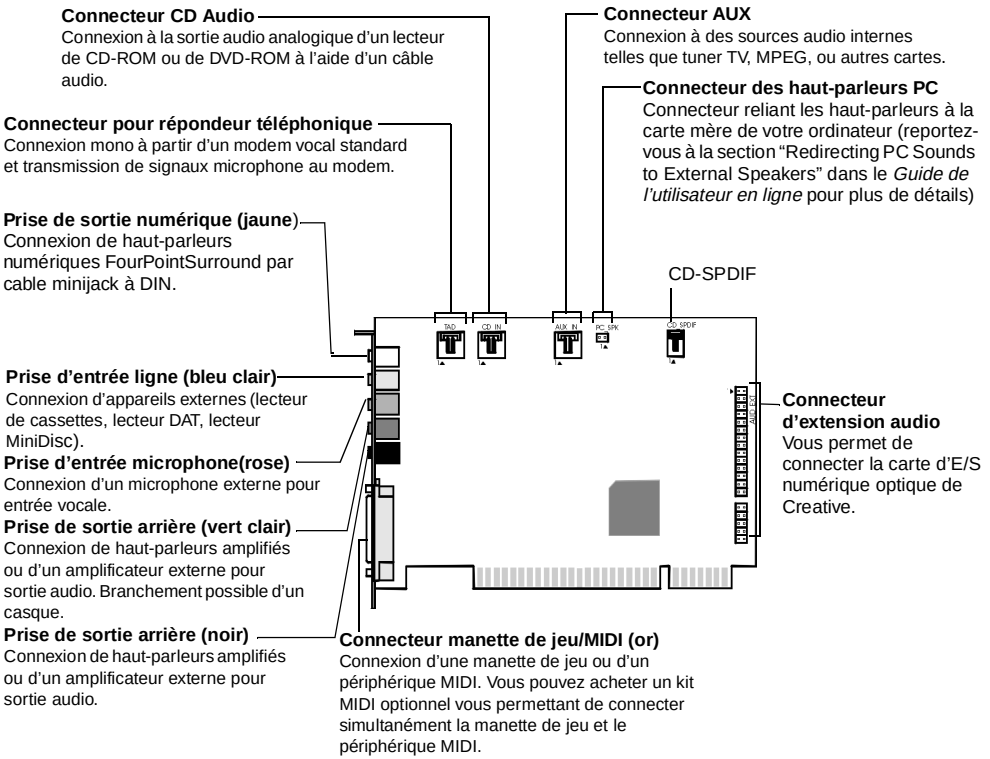

Figure 1-1: Prises jack et connecteurs de la carte Sound Blaster Live! 1024

Installation des cartes et des périphériques associés

Ne forcez pas pour insérer la carte son dans l'emplacement. Si elle ne s'adapte pas correctement, retirez-la sans forcer et essayez à nouveau.

Le connecteur manette de jeu de votre carte son est identique à celui d'un adaptateur de contrôle de jeu PC standard ou au connecteur E/S jeu. Vous pouvez connecter toute manette de jeu analogue avec un connecteur D-Shell 15 broches ou tout périphérique compatible avec la manette de jeu PC standard. Pour utiliser deux manettes de jeu, vous avez besoin d'un câble en Y.

1. Mettez votre système et tous les périphériques hors tension.
2. Touchez une surface métallique de votre système pour vous relier à la terre et décharger l'électricité statique éventuelle, puis débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.
3. Retirez le capot de votre ordinateur.
4. Retirez les plaques métalliques de deux emplacements d'extension PCI libres et conservez les vis pour les utiliser ultérieurement.
5. Alignez la carte Sound Blaster Live! 1024 avec l'emplacement d'extension PCI libre. Exercez une pression légère et régulière sur la carte pour l'insérer dans l'emplacement comme indiqué à la figure 1-2. Assurez-vous que la carte est correctement insérée dans l'emplacement d'extension PCI.
6. Fixez la carte dans l'emplacement d'extension à l'aide d'une vis.
7. Pour savoir comment connecter d'autres périphériques, reportez-vous à la figure 1-3.
8. Remettez en place le capot de votre ordinateur.
9. Branchez le cordon d'alimentation dans la prise murale, puis mettez votre système sous-tension.

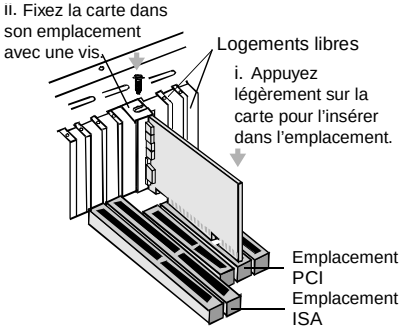

Figure 1-2: Fixation de la carte son dans l'emplacement d'extension PCI.

- Si vous vous servez de jeux en mode MS-DOS Windows 95/98 (mode DOS pur), vous devez :
  - Vérifier que le connecteur en entrée et le connecteur audio analogique du lecteur de CD-ROM ou de PC-DVD sont branchés.
  - En cas de distorsion du son, ne branchez pas le connecteur SPDIF CD au connecteur audio numérique du lecteur de CD-ROM ou de PC-DVD.

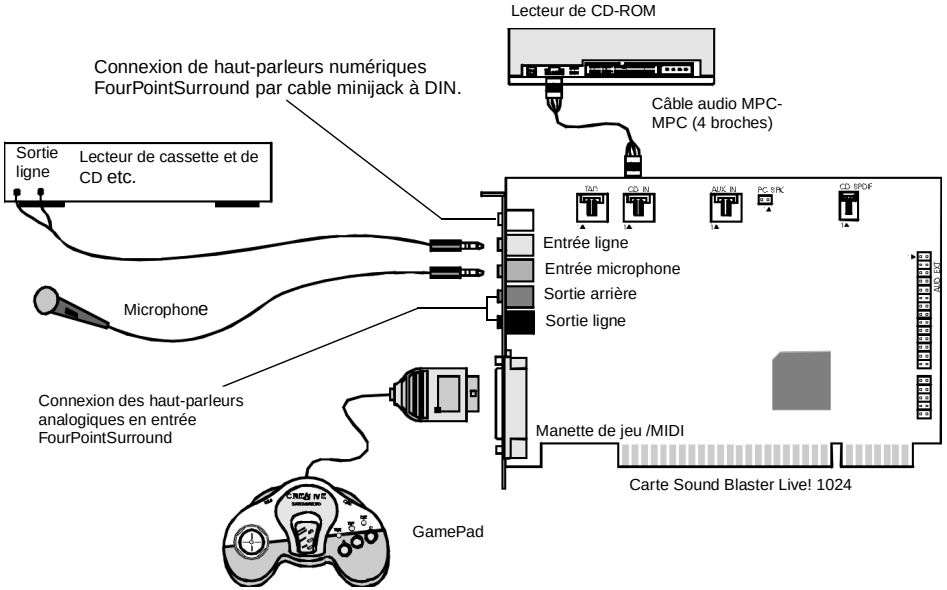

Figure 1-3: Connexion d'autres périphériques.

Positionnement des haut-parleurs

Si vous utilisez quatre haut-parleurs, placez-les de sorte qu'ils constituent les angles d'un carré dont vous êtes le centre exact (comme indiqué dans la figure 1-4) et qu'ils soient orientés vers vous. Assurez-vous que le moniteur de votre ordinateur ne constitue pas un obstacle entre vous et les haut-parleurs avant. Vous pouvez ajuster la position relative des haut-parleurs jusqu'à obtention d'un confort d'écoute optimal. Si vous disposez d'un caisson de basses, placez-le dans un angle de la pièce pour une restitution des basses optimale.

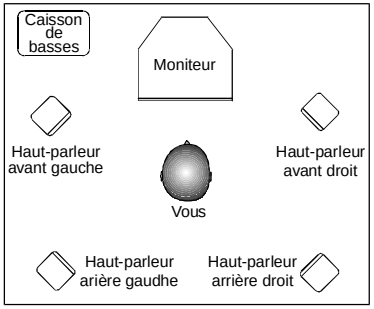

Figure 1-4: Position recommandée des haut-parleurs.

2

Installation du logiciel sous Windows 95/98

Ce chapitre vous indique comment installer le logiciel audio sous Windows 95/98 après l'installation de votre carte. Il comporte les sections suivantes :

- ❑ Configuration des pilotes audio
- ❑ Désinstallation des applications
- ❑ Vous pouvez souhaiter réinstaller uniquement les pilotes audio si vous pensez qu'ils sont altérés.
- ❑ Utilisation de jeux Legacy

Configuration des pilotes audio

Vous avez besoin de gestionnaires de périphériques pour contrôler les composants de votre carte son. Lorsque vous avez installé la carte et mis votre système sous tension, Windows 95/98 détecte automatiquement les composants, puis installe automatiquement les pilotes ou vous demande ces pilotes. Le système peut afficher les messages suivants, qui peuvent apparaître dans un ordre différent de celui indiqué.

- ❑ Si le système affiche un message identique à celui de la figure 2-1, prenez-en connaissance et attendez le message suivant.

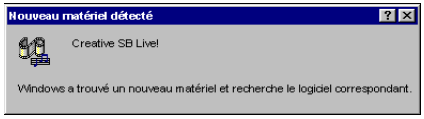

Figure 2-1: Boîte de message signalant la détection d'un périphérique.

- Si le système affiche une boîte de dialogue identique à celle de la figure 2-2, sélectionnez l'option **Pilote fourni sur la disquette du constructeur du matériel**, puis cliquez sur le bouton **OK**.
- Si le système affiche la boîte de dialogue d'**installation depuis une disquette** ou une boîte de dialogue identique à celle de la figure 2-3 :
  1. Insérez le disque d'installation dans votre lecteur de CD-ROM, puis sélectionnez ce lecteur.
  2. Si cette boîte de dialogue contient une case à cocher permettant de spécifier un emplacement, assurez-vous que celle-ciest la seule à être sélectionnée.
  3. Cliquez sur le bouton **Parcourir**, puis sélectionnez le dossier **AUDIO***Langue***WIN95DRV** où *Langue* correspond à la langue du logiciel que vous souhaitez installer.
  4. Cliquez sur le bouton **OK**. Le système copie les fichiers nécessaires sur votre disque dur.

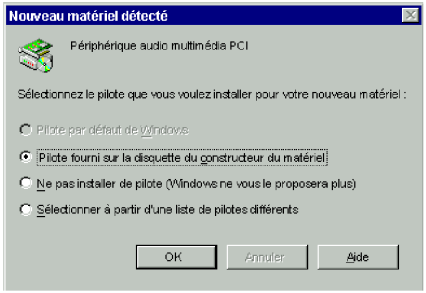

Figure 2-2: Boîte de dialogue d'installation du pilote dans laquelle le pilote par défaut Windows n'est pas disponible.

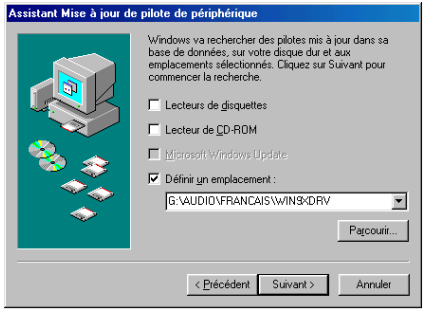

Figure 2-3: Boîte de dialogue Assistant ajout de nouveau matériel de Windows 98.

❑ Si le système affiche une boîte de dialogue identique à celle de la figure 2-4 :

1. Cliquez sur le bouton **Autres emplacements**.
2. Dans la boîte de dialogue de sélection d'un autre emplacement, cliquez sur le bouton **Parcourir**, puis sélectionnez le dossier **AUDIO***Langue***WIN95DRV**
   où *Langue* correspond à la langue du logiciel que vous souhaitez installer.
3. Cliquez sur le bouton **OK**, puis sur le bouton **Terminer**.
   Le système copie une partie des fichiers nécessaires sur votre disque dur. Cependant, il affiche également un message d'erreur vous indiquant qu'un fichier (2GMGSMTF2 ou autre) ne peut être trouvé.

Figure 2-4: Boîte de dialogue de l'assistant de mise à jour de pilote de périphérique indiquant que Windows ne peut trouver le pilote.

4. Cliquez sur le bouton **OK**.
5. Dans la boîte de dialogue **Copie de fichiers**, cliquez sur le bouton **Parcourir**, puis sélectionnez le dossier **AUDIO***Langue***WIN95DRV**
   où *Langue* correspond à la langue du logiciel que vous souhaitez installer.
6. Cliquez sur le bouton **Ouvrir**, puis cliquez deux fois sur le bouton **OK**.
   Le système copie le fichier sur votre disque dur.

- ❑ Si le système affiche une boîte de dialogue identique à celle de la figure 2-5, cliquez sur le bouton **Suivant**, puis suivez les instructions affichées à l'écran pour terminer l'installation du pilote.
- ❑ Si le système affiche une boîte de message Conflit de versions à propos de VJOYD.VXD et MSJSTICK.DRV, cliquez sur le bouton **Oui** pour conserver ces fichiers.

Figure 2-5: Boîte de dialogue de l'assistant de mise à jour de pilote de périphérique au début de l'installation.

Désinstallation des applications

La procédure suivante permet de supprimer intégralement les applications que vous souhaitez réinstaller afin de résoudre des problèmes, de modifier des configurations, ou d'effectuer des mises à jour de versions.

Procédure de désinstallation

1. Fermez toutes les applications de la carte son, y compris Creative Launcher et l'icône SB Live! de la barre des tâches. Les applications en cours d'exécution lors de la désinstallation ne sont pas supprimées.
2. Cliquez sur le bouton **Démarrer**-> **Paramètres** -> **Panneau de configuration**.
3. Cliquez deux fois sur l'icône **Ajout/Suppression de programmes**.
4. La boîte de dialogue **Propriétés de Ajout/Suppression de programmes** s'affiche. Elle contient les options **Sound Blaster Live! 1024, Creative Launcher** et **Creative PlayCenter**.
5. Répétez les étapes 3 et 4 pour **Creative Launcher** et **Creative PlayCenter**.

6. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue **Propriétés de Ajout/Suppression de programmes**.
7. Redémarrez votre ordinateur si vous y êtes invité.

Réinstallation des pilotes audio à partir du disque d'installation

Vous pouvez souhaiter réinstaller uniquement les pilotes audio si vous pensez qu'ils sont altérés.

1. Insérez le disque d'installation dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Exécutez le programme UPDDRV95.EXE figurant dans le dossier **AUDIO***Langue***WIN95DRV** du CD-ROM, où *Langue* correspond à la langue du logiciel que vous souhaitez installer.La mise à jour peut durer un certain temps. Lorsque l'indicateur de l'état d'avancement disparaît, la mise à jour est terminée.

Utilisation de jeux Legacy

Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe B, "Emulation SB sous MS-DOS/Windows 95/98".

3

Installation du logiciel sous Windows NT 4.0

Ce chapitre vous indique comment installer le logiciel audio sous Windows NT 4.0 après l'installation de votre carte. Il comporte les sections suivantes :

- ❑ Installation du logiciel
- ❑ Configuration des pilotes de manettes de jeu sous Windows NT 4.0
- ❑ Réinstallation des pilotes audio à partir du disque d'installation
- ❑ Désinstallation de Sound Blaster Live! 1024

Vous ne pouvez pas installer plusieurs cartes son Sound Blaster du même type sur votre ordinateur.

Installation du logiciel

L'installation sous Windows NT 4.0 comprend l'installation des pilotes audio.

1. Insérez le disque d'installation dans votre lecteur de CD-ROM.
   Le système affiche un écran suite à l'exécution automatique du CD-ROM.
2. Suivez les instructions affichées à l'écran pour procéder à l'installation.

Configuration des pilotes de manettes de jeu sous Windows NT 4.0

1. Connectez-vous en tant qu'administrateur.
2. Cliquez sur **Démarrer** -> **Paramètres** -> **Panneau de configuration**.
3. Cliquez deux fois sur l'icône **Multimédia**, puis cliquez sur l'onglet **Périphériques**. Cliquez enfin sur le bouton **Ajouter**.
4. Dans la liste des pilotes de la boîte de dialogue **Ajouter**, sélectionnez **Pilote non listé ou mis à jour**, puis cliquez sur **OK**.
5. Insérez le CD-ROM Windows NT 4.0 dans le lecteur.

3. Dans la boîte de dialogue **Installer le pilote**, entrez **E:\DRVLIB\MULTIMED\JOYSTICK\X86** (E:\ étant la lettre du lecteur de CD-ROM). Cliquez enfin sur **OK**.
4. Dans la boîte de dialogue **Ajout d'un pilote non listé ou mis à jour**, cliquez sur **Analogique**, puis sur **OK**.
5. Dans la boîte de dialogue de configuration de joystick Microsoft, cliquez sur **OK**.
6. Redémarrez ensuite votre ordinateur lorsque y êtes invité.

Réinstallation des pilotes audio à partir du disque d'installation

Vous pouvez souhaiter réinstaller les pilotes audio si vous pensez qu'ils sont altérés.

1. Insérez le disque d'installation dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Exécutez le programme UPDPCINT.EXE figurant dans le dossier **AUDIO***Langue***NT4DRV** du CD-ROM, où *Langue* correspond à la langue du logiciel que vous souhaitez installer.
3. Redémarrez votre ordinateur lorsque le système vous le demande. Il peut vous le demander plusieurs fois.
4. Si un message d'erreur du gestionnaire de contrôle de services de Windows NT 4.0 apparaît, reportez- vous à "Résolution des conflits d'entrée/sortie" à la page D-7.

Désinstallation de Sound Blaster Live! 1024

Pour désinstaller le logiciel Sound Blaster Live! 1024, suivez la procédure indiquée à la section "Désinstallation des applications" à la page 2-4. Ces indications s'appliquent à Windows NT 4.0.

A

Caractéristiques générales

Cette section répertorie les spécifications de votre carte.

Caractéristiques

Contrôle du bus PCI

- ❑ Spécification PCI compatible version 2.1
- ❑ Le contrôle du bus réduit le temps de latence et améliore les performances du système.

EMU10K1

- ❑ Traitement avancé accéléré des effets numériques
- ❑ Traitement numérique 32 bits avec maintien d'une gamme dynamique de 192 dB
- ❑ Interpolation 8 points brevetée pour une reproduction audio dernier cri
- ❑ Synthétiseur 64 voix
- ❑ Mixage numérique et égalisation de qualité professionnelle
- ❑ Jusqu'à 32 Mo de mémoire vive audio mappée sur la mémoire hôte

Canal voix numérisée stéréo

- ❑ Véritable full duplex 16 bits
- ❑ Numérisation 8 et 16 bits en modes mono et stéréo
- ❑ Lecture de 64 canaux audio, avec un taux d'échantillonnage pour chaque canal
- ❑ Taux d'échantillonnage enregistrement ADC : 8, 11.025, 16, 22.05, 24, 32, 44.1 et 48 kHz
- ❑ Juxtaposition pour enregistrement 8 et 16 bits

AC '97 Codec Mixer	❑ Mixage de sources audio EMU10K1 et de sources analogiques telles que CD audio, entrée ligne, microphone, auxiliaire et TAD ❑ Possibilité de sélectionner la source d'entrée ou le mixage de diverses sources audio pour l'enregistrement ❑ Conversion analogique/numérique 16 bits d'entrées analogiques avec un taux d'échantillonnage de 48 kHz
Contrôle du volume	❑ Contrôle général d'enregistrement et de lecture d'une application vocale numérique, et entrées d'un périphérique MIDI, CD Audio, ligne, microphone, auxiliaire, TAD, haut-parleur PC et périphérique Wave/DirectSound. ❑ Contrôle séparé basses/aiguës ❑ Contrôle de balance avant/arrière ❑ Contrôle sourdine et balance pour sources de lecture individuelles
Creative Multi Speaker Surround™ (CMSS™)	❑ Technologie du système de haut-parleurs ❑ Algorithme d'effet de panoramique et de mixage de qualité professionnelle ❑ Des sons multiples et indépendants peuvent être déplacés autour d'un auditeur

Connexions

Audio Inputs

- ❑ Entrée de ligne analogique de niveau Ligne via un jack stéréo sur le support arrière
- ❑ Une entrée analogique Microphone mono via un jack stéréo sur le support arrière
- ❑ Entrée analogique de niveau Ligne CD_IN via le connecteur Molex à 4 broches de la carte
- ❑ Entrée analogique de niveau Ligne AUX_IN via le connecteur Molex à 4 broches de la carte
- ❑ Entrée analogique de niveau Ligne TAD via le connecteur Molex à 4 broches de la carte
- ❑ Entrée numérique CD_SPDIF via le connecteur Molex à 2 broches de la carte qui tolère les taux d'échantillonnage de 32, 44,1 et 48 kHz

Audio Outputs

- ❑ SORTIE NUMERIQUE (sorties numériques SPDIF avant et arrière) via le mini-jack de 3,5 mm à 4 pôles situé sur le support arrière
- ❑ Deux sorties analogiques de niveau Ligne via les jacks stéréo situés sur le support arrière, sorties de ligne avant et arrière
- ❑ Prise casque stéréo (32 ohms) sur la sortie de ligne avant

Interfaces

- ❑ En-tête de broche 1 x 2 PC_SPK
- ❑ D-Sub MIDI interface for connection to external MIDI devices. Doubles as Joystick port
- ❑ AUD_EXT 2x20 pin header for connection to Optical Digital I/O card or Drive Bay

B

Emulation SB sous MS-DOS/Windows 95/98

Contexte

Les jeux disponibles sur le marché ont été exclusivement conçus pour MS-DOS. SB Live! prend en charge les jeux MS-DOS. Vous disposez de deux méthodes pour exécuter des jeux MS-DOS :

❑ **A partir de la fenêtre MS-DOS de Windows 95/98 (recommandé)**

Pour ouvrir la fenêtre :

- Cliquez sur **Démarrer**-> **Programmes**, puis sur **Commandes MS-DOS**.

❑ **A partir du mode MS-DOS de Windows 95/98**

Vous pouvez ne pas souhaiter ou ne pas pouvoir exécuter un jeu à partir de la fenêtre MS-DOS. Le jeu peut ne pas être compatible avec Windows 95/98, ou les ressources système peuvent ne pas être suffisantes pour permettre l'exécution du jeu avec Windows 95/98 chargé. En pareil cas, utilisez le mode MS-DOS, dans lequel seules des parties de Windows 95/98 en mode réel sont chargées.

Pour redémarrer le système en mode MS-DOS à partir de Windows 95/98 :

1. Cliquez sur **Démarrer** -> **Arrêter**.
2. Sélectionnez **Redémarrer l'ordinateur en mode MS-DOS**, puis cliquez sur le bouton **OK**.

Pour démarrer le système directement en mode MS-DOS :

1. Lors du démarrage, pendant le chargement de Windows 95/98, maintenez la touche F8 enfoncée.
2. Dans le menu qui s'affiche, sélectionnez l'option Ligne de commande uniquement, puis appuyez sur <Entrée>.

Présentation du programme d'installation

Le programme d'installation modifie vos fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS.

Paramètres du fichier AUTOEXEC.BAT

Le programme d'installation ajoute les instructions suivantes dans le fichier AUTOEXEC.BAT :

```
SET CTSYN=C:\WINDOWS
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6
C:\PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV\SBEINIT.COM
```

Les deux premières lignes définissent les variables d'environnement pour votre carte son. Pour une présentation de ces variables, reportez-vous à la rubrique "Variables d'environnement" à la page B-5.

La troisième ligne lance SBEINIT.COM, à savoir le pilote MS-DOS de SB Live!. Il est nécessaire pour que la carte SB Live! fonctionne correctement en mode MS-DOS.

SBEINIT.COM requiert le chargement des fichiers HIMEM.SYS et EMM386.EXE. Si nécessaire, le programme d'installation ajoute les lignes HIMEM.SYS et EMM386.EXE dans votre fichier CONFIG.SYS, en créant le fichier s'il n'existe pas.

Dans le cas rare où un programme ne fonctionne pas avec la mémoire paginée, ajoutez simplement le paramètre NOEMS dans votre gestionnaire de mémoire. Par exemple :

```
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS
```

Vous pouvez charger ce pilote en mémoire haute dans le fichier AUTOEXEC.BAT, même si cela n'est pas défini par défaut. Par exemple :

```
LOADHIGH=C:\PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV\SBEINIT.COM
```

Ne supprimez pas complètement le gestionnaire de mémoire. N'essayez pas de charger SBEINIT.COM en mémoire haute lorsque vous utilisez l'option NOEMS si SBEINIT.COM ne peut pas exécuter SBELOAD.EXE ou SBECFG.EXE. Dans le cas rare où un jeu MS-DOS ne fonctionne pas avec un gestionnaire de mémoire, il n'est pas possible d'utiliser la carte SB Live! avec le jeu.

Paramètres du fichier CONFIG.SYS

Le programme d'installation ajoute les instructions suivantes dans le fichier CONFIG.SYS :

```
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE
```

Paramètres des ressources systèmes

Dans les tableaux suivants, les valeurs préférées sont en gras.

Cette section présente les ressources d'émulation SB suivantes — il ne s'agit pas de ressources matérielles — de votre carte :

- Adresses d'entrée/sortie (E/S)
- Ligne IRQ
- Canal DMA (accès direct à la mémoire)

Si votre carte entre en conflit avec un périphérique, il peut être nécessaire de modifier ses paramètres de ressource. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique "Résolution des conflits d'entrée/sortie" à la page D-7.
Lors de la modification des paramètres de ressource, assurez-vous que les variables d'environnement tiennent également compte des modifications (reportez-vous à la rubrique "Variables d'environnement" à la page B-5). Vous pouvez afficher votre environnement système en tapant **SET** à l'invite DOS.

Adresses d'entrée/sortie (E/S)

Les adresses E/S sont des zones de communication utilisées par le processeur central de votre ordinateur pour faire la distinction entre les divers périphériques connectés à votre système lors

de l’envoi ou de la réception de données.

Table B-1: Adresses d’entrée/sortie (E/S) par défaut possibles.

Périphérique	Plage d’adresses E/S par défaut
Interface SB	**220H à 22FH** 240H à 24FH 260H à 26FH 280H à 28FH
Interface MIDI MPU-401 UART	300H à 301H 310H à 311H 320H à 321H **330H à 331H**
Synthétiseur de musique stéréo	**388H à 38BH**

Ligne IRQ

Une ligne IRQ est une ligne de signal utilisée par un périphérique pour indiquer au processeur central de votre ordinateur qu’il souhaite envoyer ou recevoir des données pour traitement.

Table B-2: Valeurs par défaut possibles pour la ligne IRQ.

Périphérique	Ligne IRQ par défaut
Interface SB	**5**, 7, 9, 10

Canal DMA (accès direct à la mémoire)

Un canal DMA est un canal de données utilisé par un périphérique pour transférer des données directement vers et à partir de la mémoire système.

Table B-3: Valeurs par défaut possibles pour le canal DMA.

Utilisation	Canal DMA par défaut
Premier canal DMA	0, **1**, 3
Second canal DMA	**5**, 6, 7

Variables d'environnement

Les variables d'environnement permettent de transmettre des informations de configuration matérielle à un logiciel installé sur votre système. Pour le MS-DOS, votre carte son comprend les variables suivantes :

- ❑ Variable d'environnement CTSYN
- ❑ Variable d'environnement BLASTER

Variable d'environnement CTSYN

La variable d'environnement CTSYN pointe vers l'emplacement du fichier CTSYN.INI, qui se trouve généralement dans le répertoire Windows. La syntaxe utilisée pour cette variable est la suivante :

```
CTSYN=chemin d'accès
```

où le chemin d'accès correspond à l'emplacement du fichier CTSYN.INI.

Variable d'environnement BLASTER

La variable d'environnement BLASTER spécifie l'adresse E/S de base, la ligne IRQ et les canaux DMA de l'interface SB. La syntaxe utilisée pour cette variable est la suivante :

```
BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6
```

Les paramètres de la commande sont les suivants.

Ce paramètre	spécifie
A*xxx*	l'adresse E/S de base de l'interface SB.
I*x*	la ligne IRQ utilisée par l'interface audio.
D*x*	le premier canal DMA utilisé par l'interface audio.
H*x*	le second canal DMA utilisé par l'interface audio.
P*xxx*	l'adresse E/S de base de l'interface MPU-401 UART.
T*x*	le type de carte. *x* doit avoir la valeur 6.

Détermination des ressources

Pour identifier les ressources d'émulation utilisées pour SB Live! SB16 sous Windows 95/98 :

1. Cliquez sur **Démarrer** -> **Paramètres** -> **Panneau de configuration**.
2. Dans le **Panneau de configuration**, cliquez deux fois sur l'icône **Système**.
3. Dans la boîte de dialogue **Propriétés Système**, cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphériques**.
4. Cliquez deux fois sur **Périphériques divers Creative**, puis cliquez deux fois sur **Emulation Creative SB Live! SB16**.
5. Cliquez sur l'onglet **Ressources**.

Vous pouvez utiliser les informations figurant dans la liste de ressources comme une aide lors de la configuration de jeux MS-DOS que vous souhaitez utiliser avec la carte SB Live!.

La liste de ressources peut contenir trois entrées pour la plage Entrée/Sortie et deux entrées pour l'accès direct à la mémoire (DMA). Elles apparaissent dans le même ordre que dans les table B-1 et B-3. Si le nombre d'entrées ne correspond pas, vous pouvez identifier un périphérique à l'aide de son adresse E/S ou de son canal DMA.

The MS-DOS driver SBEINIT.COM must be running for SBECFG.EXE to work properly.

Pour identifier les ressources d'émulation utilisées pour SB Live! SB16 en mode MS-DOS :

1. Affichez le répertoire du pilote DOS de SB Live!, qui est
   `C:\PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV`
2. Tapez **SBECFG**, puis appuyez sur <Entrée>.

Certains jeux anciens peuvent avoir des difficultés pour détecter la carte SB Live avec certains paramètres de ressource. Généralement, ces jeux considèrent qu'un ensemble de ressources déterminé est défini pour la carte et ne peuvent se charger si ces ressources ne sont pas détectées. Si vous avez des jeux MS-DOS anciens qui ne fonctionnent pas correctement, essayez de modifier la configuration de l'émulation SB Live! SB16. Pour ce faire, utilisez les informations suivantes :

Problème : le système ne reconnaît pas l'émulation Sound Blaster.
Solution : essayez d'affecter à l'émulation SB une adresse IRQ entre 5 et 7, utilisez le canal DMA 1 et le port 220 pour l'interface SB.

Problème : le système ne reconnaît pas l'émulation MPU-401.
Solution : essayez d'utiliser l'adresse de port 330.

Sélection des meilleures options audio dans un jeu

La plupart des jeux basés sur MS-DOS contenant des sons comportent une procédure pour la configuration audio. Ces procédures vous présentent généralement une liste des cartes son et périphériques audio les plus connus.

Les options audio peuvent être très différentes d'un jeu à un autre. Certains jeux peuvent comporter un choix unique correspondant à un périphérique audio spécifique, par exemple Sound Blaster 16, Roland Sound Canvas, etc. D'autres peuvent comporter des options musique et audio numérique séparées. Par exemple, musique General MIDI avec son numérique Sound Blaster. Dans ce cas, vous devez généralement effectuer la configuration dans deux menus différents.

Dans certains jeux, il est possible de définir l'adresse du port MIDI et l'adresse IRQ pour la musique et le son. Assurez-vous que ces paramètres correspondent aux valeurs affichées par SBECFG.EXE ou figurant dans la page de l'onglet Ressources de la boîte de dialogue des propriétés d'émulation SB16 de Creative SB Live!.

Certains jeux comportent l'option MPU-401/Roland (General MIDI ou MT-32/LAPC-1). Ces jeux vous permettent généralement de définir l'adresse du port MIDI. Assurez-vous qu'elle correspond à l'adresse MIDI figurant dans la liste des ressources de la page de l'onglet Ressources de la boîte de dialogue des propriétés d'émulation SB16 de Creative SB Live!. Vous pouvez retrouver les mêmes valeurs sous la rubrique "Emulation MPU-401 (General MIDI, Roland MT-32/LAPC-1)", affichée par SBECFG.EXE en mode MS-DOS. Pensez à activer la correction MIDI MT-32 avec le programme SBEMIXER si vous sélectionnez Roland MT-32 ou LAPC-1 pour la musique.

Options musique

La plupart des jeux MS-DOS vous permettent d'effectuer des paramétrages relatifs au son lors de leur lancement. Si vous avez le choix entre General MIDI et MT-32, choisissez toujours General MIDI afin d'obtenir la meilleure qualité de son. Si vous avez besoin d'utiliser MT-32, vous devez tout d'abord basculer de l'ensemble d'instruments de General MIDI (valeur par défaut) vers l'ensemble d'instruments de MT-32 en utilisant SBEMIXER. Pensez à basculer à nouveau vers l'ensemble d'instruments de General MIDI lorsque vous avez terminé d'utiliser l'ensemble d'instruments de MT-32.

Options audio numériques

SB Live! prend en charge Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16 et l'émulation audio numérique Adlib. Si une application comporte toutes ces options, spécifiez vos choix dans l'ordre suivant :

1. Sound Blaster 16
2. Sound Blaster Pro
3. Sound Blaster
4. Adlib

Utilitaires en mode MS-DOS

La carte SB Live! comporte plusieurs utilitaires MS-DOS. Le pilote DOS SBEINIT.COM de SB Live! doit être chargé pour que ces utilitaires puissent fonctionner.

SBECFG.EXE

L'utilitaire SBECFG.EXE vous permet d'obtenir les paramètres matériel et le statut de la carte SB Live!. Si vous tapez **SBECFG.EXE** dans la ligne de commande, le système affiche les paramètres matériels suivants :

- Paramètres matériel PCI : port, IRQ
- Emulation Sound Blaster : port, IRQ, DMA
- Emulation MPU-401 (GM, Roland MT-32/LAPC-1) : port
- Emulation Adlib : port

Les paramètres d'émulation s'affichent seulement s'ils sont activés.

SBEMIXER.EXE

Utilisez SBEMIXER.EXE pour modifier les niveaux de volume de l'ensemble d'instruments MPU-401 utilisé sur la carte SB Live!. Vous pouvez utiliser SBEMIXER.EXE à partir de la ligne de commande—ce qui est pratique pour les utilisateurs avancés qui souhaitent définir des fichiers de commandes avec des niveaux de volume spécifiques—ou à partir de l'écran SBEMIXER. Les paramètres de SBEMIXER.EXE sont indépendants de ceux de la table de mixage Creative sous Windows 95/98.

Pour définir des valeurs de SBEMIXER à partir de la ligne de commande :

A l'invite du DOS, tapez la commande SBEMIXER en une seule ligne. La syntaxe est la suivante :

```
SBEMIXER [/S:x] [/W:x] [/C:x] [/M:x] [/?]
```

où les [ ] identifient les paramètres facultatifs.

Ce paramètre	spécifie
/S:*x*	le volume Synth. *x* peut être une valeur comprise entre 0 et 127.
/W:*x*	le volume Wave. *x* peut être une valeur comprise entre 0 et 127.
/C:*x*	le volume CD audio. *x* peut être une valeur comprise entre 0 et 127.
/M:*x*	le mode Synth MT-32/LAPC-1. Pour *x*, 0 signifie Off, 1 signifie On.
/?	l'affichage d'une rapide description des paramètres.

Une commande SBEMIXER peut se présenter sous la forme

SBEMIXER /S:64 /W:120 /C:50 /M:0

qui signifie "affecte la valeur 64 au volume Synth, la valeur 120 au volume Wave, la valeur 50 au volume CD audio et désactive le mode Synth MT-32/LAPC-1".

Pour définir des valeurs de SBEMIXER à partir de l'écran de la table de mixage :

A l'invite du DOS, tapez

SBEMIXER.

Le mode d'édition interactif vous permet de modifier les paramètres de la table de mixage à l'aide de la souris, des touches <Tab>, <PG.SUIV> et <PG.PREC>, ou des touches de direction.

Utilisez le bouton Enregistrer afin d'enregistrer les paramètres pour la session suivante.

SBESET.EXE

Servez-vous de SBESET.EXE pour configurer manuellement les ressources SB ou pour désactiver l'émulation SB. Par défaut, l'émulation SB dans DOS adopte les paramètres Windows. Ainsi, si vous désactivez l'émulation SB sous Windows, lors du prochain démarrage sous DOS, cette option est désactivée. Dans de rares cas, vous serez amené à reconfigurer l'émulation SB DOS, notamment en cas de conflit dans DOS avant le redémarrage de Windows. Vous pouvez lancer SBESET.EXE à partir de la ligne de commande.

Pour paramétrer les valeurs de SBESET sur la ligne de commande :

A l'invite du DOS, tapez la commande SBESET sur une ligne. La syntaxe est la suivante :

```
SBESET [-Axxx] [-Ix] [-Dx] [-Hx] [-Pxxx] [-dx] [-wx]
```

où les crochets [ ] identifient les paramètres facultatifs.

Voir "Paramètres des ressources systèmes" à la page 3 pour obtenir la liste des valeurs possibles.

Ce paramètre	**spécifie**
-A*xxx*	adresse E/S de base de l'interface SB
-I*x*	ligne IRQ utilisée par l'interface audio
-D*x*	premier canal DMA utilisé par l'interface audio
-H*x*	deuxième canal DMA utilisé par l'interface audio
-P*xxx*	adresse E/S de base de UART MPU-401 de l'interface
-d*x*	mode émulation SB. Pour *x*, 1 = Désactivé, 0 = Activé.
-w*x*	Paramétrez *x* sur 1 pour utiliser la configuration de ressources de Windows. Paramétrez *x* sur 0 pour utiliser la configuration de ressources utilisateur.

Une commande SBESET peut se présenter sous la forme

SBESET -A240 -I5 -D3 -w0

qui signifie "affecte la valeur 240 à l'adresse E/S de base de l'interface SB, la valeur 5 à la ligne IRQ utilisée par l'interface audio, la valeur 3 au premier canal DMA utilisé par l'interface audio et utilise la configuration de ressources de Windows".

SBEGO.EXE

Cet utilitaire vous permet de vérifier si l'émulation SB16 est installée et fonctionne correctement.

C

Modification des paramètres de la carte son

Vous pouvez désactiver des interfaces que vous n'utilisez pas pour libérer des ressources, par exemple, lorsque vous ne possédez pas suffisamment de lignes IRQ.

Cette annexe est organisée de la manière suivante :

- ❑ Activation/désactivation de l'interface de la manette de jeu du port jeu
- ❑ Activation/désactivation d'autres fonctions

Activation/désactivation de l'interface de la manette de jeu du port jeu

L'interface de la manette de jeu du port jeu de votre carte son peut être activée ou désactivée sous Windows 95/98.

Pour activer ou désactiver l'interface sous Windows 95/98 :

1. Cliquez sur **Démarrer** -> **Paramètres** -> **Panneau de configuration**.
2. Dans la fenêtre **Panneau de configuration**, cliquez deux fois sur l'icône **Système**.
3. Dans la boîte de dialogue **Propriétés Système**, cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphériques**.
4. Cliquez deux fois sur **Contrôleurs son, vidéo et jeux**, puis sélectionnez la manette de jeu du port jeu Creative.
5. Cliquez sur le bouton **Propriétés**.

6. Dans la boîte de dialogue **Propriétés** :

   Si vous disposez d'une case à cocher **Configuration d'origine (en cours)** :

   - Pour activer l'interface, assurez-vous que la case à cocher est sélectionnée.
     Pour la désactiver, désélectionnez la case à cocher.

   Si vous disposez d'une case à cocher **Désactiver dans ce profil matériel** :

   - Pour activer l'interface, désélectionnez la case à cocher.
     Pour la désactiver, assurez-vous que la case à cocher est sélectionnée.
7. Cliquez sur le bouton **OK** pour redémarrer Windows et pour que les modifications soient prises en compte.

Lorsque l'interface de la manette de jeu du port jeu est désactivée, l'entrée dans le gestionnaire de périphériques est barrée par une croix rouge.

Activation/désactivation d'autres fonctions

Sous Windows 95/98 et Windows NT 4.0

Utilisez les applets dans Creative AudioHQ pour activer ou désactiver des fonctions comme l'effet Stereo Enhancement.

Pour ouvrir AudioHQ à partir du menu Sound Blaster

Cliquez sur **Démarrer**-> **Programmes** -> **Creative** -> **Sound Blaster Live! 1024** -> **AudioHQ**.
Contrôlez les applets dans la fenêtre AudioHQ.

Pour ouvrir AudioHQ à partir de Creative Launcher

Cliquez sur Creative Launcher en haut ou en bas de votre écran, puis cliquez sur l'onglet **AudioHQ**.
Contrôlez les applets indiquées par les icônes dans Launcher.

D

Dépannage

Cette annexe propose des conseils pour résoudre les problèmes que vous pouvez rencontrer lors de l'installation ou de l'utilisation de votre carte.

Problèmes d'installation du logiciel

Sous Windows 95/98, l'installation n'est pas automatiquement lancée après l'insertion du CD-ROM dans le lecteur.

La fonction d'exécution automatique n'est peut-être pas activée dans votre système Windows 95/98.

Pour lancer le programme d'installation grâce au menu de raccourci du Poste de travail :

1. Cliquez deux fois sur l'icône **Poste de travail** à partir de votre bureau Windows.
2. Dans la fenêtre **Poste de travail**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône du lecteur de CD-ROM.
3. Dans le menu de raccourci, cliquez sur **Exécution automatique** et suivez les instructions affichées à l'écran.

Pour activer l'exécution automatique grâce à la notification d'insertion automatique :

1. Cliquez sur **Démarrer** -> **Paramètres** -> **Panneau de configuration**.
2. Dans la fenêtre **Panneau de configuration**, cliquez deux fois sur l'icône **Système**.
3. Dans la boîte de dialogue **Propriétés Système**, cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphériques** et sélectionnez votre lecteur de CD-ROM.

4. Cliquez sur le bouton **Propriétés**.
5. Dans la boîte de dialogue **Propriétés**, cliquez sur l'onglet **Paramètres** et sélectionnez **Notification d'insertion automatique**.
6. Cliquez sur le bouton **OK** pour quitter la boîte de dialogue.

Problèmes avec le son

Lors de la lecture d'un fichier son, les effets ou le son environnemental sont trop puissants.

La dernière présélection environnementale sélectionnée ne doit pas être appropriée au fichier audio.

Pour sélectionner un environnement adéquat :

1. Ouvrez l'applet de contrôle **Environmental Audio** dans AudioHQ.
2. Dans la liste Environnement, sélectionnez "Aucun effet" ou un environnement approprié.

Aucun son n'est émis par le casque.

Vérifiez les éléments suivants :

- ❑ Le casque doit être conné à la prise de sortie casque.
- ❑ Dans la platine **Environnement** de Surround Mixer, vérifiez que le haut-parleur sélectionné est "Casque".

Si votre source d'enregistrement est la source "Ce que vous entendez", vous pouvez sélectionner l'une des cinq sources et mettre les autres en sourdine. Ainsi, vous obtenez des sons uniquement à partir des haut-parleurs arrières de la source sélectionnée.

Aucun son ne provient des haut-parleurs arrière dans une configuration à 4 haut-parleurs.

Vérifiez les éléments suivants :

- ❑ Les haut-parleurs sont connectés à la prise de sortie arrière de la carte son.
- ❑ Le son doit provenir de l'une des sources suivantes :
  - Audio CD
  - Entrée de ligne
  - TAD
  - Auxiliaire (AUX)
  - Microphone

Pour résoudre le problème :

1. Dans la platine de mixage de Surround Mixer, vérifiez que la case à cocher de la source en cours de lecture est activée.
2. Sélectionnez une source de même type que la source d'enregistrement.

Par exemple, si vous utilisez des jeux ou des films DVD, sélectionnez le périphérique auxiliaire. Choisissez ce dernier en tant que source d'enregistrement dans Surround Mixer.

❑ Si vous changez les environnements, vérifiez que les sources actives sont sélectionnées dans Surround Mixer.

Aucun son ne provient des haut-parleurs.

Vérifiez les éléments suivants :

- Vérifiez tout d'abord que vous avez connecté vos haut-parleurs à la sortie de votre carte. Vérifiez ensuite que vous avez sélectionné la source appropriée dans la platine de mixage. Si ces deux conditions sont remplies et qu'aucun son n'est émis, cliquez sur le signe plus de couleur rouge, situé au-dessus du contrôle VOL et vérifiez que la case Sortie numérique uniquement est cochée. Si c'est le cas, vous vous trouvez en mode Sortie numérique uniquement et vous devez donc vous connecter aux haut-parleurs numériques afin d'obtenir du son depuis votre carte son. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique d'aide qui concerne ce mode dans Surround Mixer.

Aucun son n'est émis lors de la lecture de fichiers numériques tels que les fichiers .WAV, MIDI ou AVI.

Causes possibles :

❑ S'il existe, le bouton de volume du haut-parleur n'est pas réglé correctement.

❑ L'amplificateur ou les haut-parleurs externes ne sont pas connectés à la bonne prise.

❑ Il existe un conflit matériel.

❑ La sélection des haut-parleurs dans la platine Environnement de Surround Mixer est incorrecte.

❑ Les curseurs de son original dans les pages des onglets **Maître** et **Source** de l'applet Environmental Audio sont paramétrés sur ou sont proches de 0 %.

Vérifiez les éléments suivants :

❑ S'il existe, le bouton de volume des haut-parleurs se trouve sur une position intermédiaire. Si nécessaire, utilisez la table de mixage Creative pour ajuster le volume.

❑ Les haut-parleurs amplifiés ou l'amplificateur externe sont connectés à la prise de sortie ligne ou à la sortie arrière de la carte.

❑ Il n'existe aucun conflit matériel entre la carte et un périphérique. Reportez-vous à "Résolution des conflits d'entrée/sortie" à la page D-7.

❑ La sélection des haut-parleurs dans la platine Environnement de Surround Mixer correspond à la configuration de vos haut-parleurs ou casque.

❑ Les curseurs de son original dans les pages des onglets **Maître** et **Source** de l'applet Environmental Audio sont paramétrés sur 100 %.

Aucun son n'est émis lors de la lecture d'un CD audio ou de jeux sous DOS qui nécessitent un CD-ROM.

Pour résoudre ce problème :

• Assurez-vous que le connecteur audio analogique du lecteur de CD-ROM et le connecteur d'entrée de CD de la carte son sont connectés.

L'application d'un effet de panoramique sur une source a provoqué l'interruption du son.

Cela se produit lorsque vous êtes en mode Sortie numérique uniquement et que la balance gauche-droite de la source dans une application de table de mixage autre que Surround Mixer (par exemple, l'application Volume Control de Windows) est à l'opposé du réglage de l'effet de

panoramique que vous avez effectué sur la platine Environnement de Surround Mixer. Par exemple, vous avez réglé la balance audio du CD à gauche dans l'application Volume Control de Windows, mais à droite dans Surround Mixer.

Pour résoudre ce problème :

- Ouvrez l'autre table de mixage et recentrez les balances de toutes les sources d'entrée audio. Ainsi, l'émission de sons depuis vos sources analogiques n'est pas interrompue lorsque vous leur appliquez un effet de panoramique dans Surround Mixer.

Problème lié à Surround Mixer

Les paramètres de la table de mixage sont modifiés de manière fortuite à chaque changement de présélection de super-environnement.

Pour résoudre ce problème :

- Dissociez les paramètres de la table de mixage.
  1. Dans la platine Présélections, cliquez sur le titre Surround Mixer dans l'angle supérieur gauche. Le menu système s'affiche avec une commande **Dissocier les paramètres de la table de mixage**.
  2. Pour dissocier les paramètres de la table de mixage, vérifiez que la commande est cochée.

Cache SoundFont insuffisant

Le seul moyen pour obtenir un fichier moins volumineux SoundFont est d'accepter un compromis au niveau de la qualité du son.

La mémoire est insuffisante pour charger SoundFonts.

Cela peut se produire lorsque vous chargez ou lisez un fichier MIDI compatible SoundFont alors que la mémoire allouée à SoundFonts est insuffisante.

Pour augmenter le cache SoundFont :

- Dans la page de l'onglet **Options** de l'applet de contrôle de SoundFont, déplacez le curseur du cache SoundFont vers la droite.

La taille du cache SoundFont que vous pouvez allouer dépend de la quantité de mémoire vivedisponible sur votre système.

Si la mémoire vive du système est toujours insuffisante :

- Dans la page de l'onglet de configuration des banques de l'applet de contrôle de SoundFont, sélectionnez une banque SoundFont plus petite dans la case de sélection de banques. La taille de la plus petite banque SoundFont disponible est 2 Mo (2GMGSMT.SF2).

Problèmes avec la manette de jeu

Le port manette de jeu ne fonctionne pas.

Le port manette de jeu de la carte son entre en conflit avec celui de l'ordinateur.

Pour résoudre ce problème :

- Désactivez le port manette de jeu de la carte son et utilisez celui de l'ordinateur à la place. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique "Activation/désactivation de l'interface de la manette de jeu du port jeu" à la page C-1.

La manette de jeu ne fonctionne pas correctement avec certains programmes.

Le programme peut utiliser la synchronisation du processeur système pour calculer la position de la manette. Si le processeur est rapide, le programme peut déterminer incorrectement la position de la manette de jeu, considérant que la position est en dehors des limites.

Pour résoudre ce problème :

- Augmentez le délai de reprise d'entrée/sortie 8 bits dans la configuration du BIOS, généralement dans la section des paramètres des fonctions des circuits. Si cette possibilité existe, vous pouvez également diminuer la vitesse du bus AT. Si le problème persiste, essayez une autre manette de jeu.

N'essayez pas d'effectuer des modifications au BIOS si vous n'avez aucune expérience du logiciel système.

Résolution des conflits d'entrée/sortie

Vous pouvez également vous reporter à la section Dépannage dans le fichier d'aide de Windows 95/98.

Des conflits entre votre carte son et un autre périphérique peuvent survenir si votre carte et cet autre périphérique sont paramétrés pour utiliser la même adresse d'entrée/sortie.

Pour résoudre les conflits d'entrée/sortie, modifiez les paramètres de ressource de votre carte son ou du périphérique en conflit dans votre système à l'aide du Gestionnaire de périphériques de Windows 95/98.

Si vous ne savez pas quelle carte entre en conflit, retirez toutes les cartes à l'exception des cartes essentielles pour l'ordinateur (par exemple, la carte contrôleur du disque et la carte graphique). Réinstallez ensuite chaque carte jusqu'à ce que le Gestionnaire de périphériques signale un conflit.

Pour résoudre les conflits matériel sous Windows 95/98 :

1. Cliquez sur **Démarrer**-> **Paramètres** -> **Panneau de configuration**.
2. Dans le **Panneau de configuration**, cliquez deux fois sur l'icône **Système**.
3. Dans la boîte de dialogue **Propriétés Système**, cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphériques**.
4. Dans l'option Contrôleurs son, vidéo et jeux, sélectionnez le pilote de la carte son en conflit — indiquée par un point d'exclamation (!) — et cliquez sur le bouton **Propriétés**.
5. Dans la boîte de dialogue Propriétés, cliquez sur l'onglet Ressources.
6. Assurez-vous que la case à cocher **Utiliser les paramètres automatiques** est sélectionnée, puis cliquez sur le bouton **OK**.
7. Redémarrez votre ordinateur pour permettre à Windows 95/98 de réaffecter des ressources à votre carte son et/ou au périphérique en conflit.

Problèmes avec Windows NT 4.0

Un message d'erreur du gestionnaire de contrôle de services apparaît avec un ou plusieurs autres messages d'erreur au redémarrage du système.

Cela se produit quand vous retirez une carte son de votre ordinateur après avoir installé avec succès la carte Sound Blaster Live! 1024. Windows tente de faire correspondre les pilotes avec ceux de la carte son retirée.

Pour résoudre ce problème :

1. Connectez-vous à votre ordinateur en tant qu'administrateur.
2. Cliquez sur le bouton **Démarrer**-> **Paramètres** -> **Panneau de configuration**.
3. Cliquez deux fois sur l'icône **Multimédia**, puis cliquez sur l'onglet **Périphériques**.
4. Dans la liste, supprimez dans les entrées
   - Périphériques son
   - Instruments et périphériques MIDI

   les éléments autres que
   - Audio pour Creative SB Live!
   - MIDI pour Creative SB Live!
   - MIDI pour Creative S/W Synth
5. Cliquez sur le bouton **OK** pour fermer la boîte de dialogue.
   Les pilotes sont supprimés.

Problèmes avec le lecteur Encore DVD

Le lecteur Encore DVD ne démarre pas quand un disque DVD est inséré.

Pour résoudre ce problème :

1. Dans la page système de Windows, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône Détecteur de disque, puis cliquez sur **Propriétés**.
2. Dans la page de l'onglet **Général** de la boîte de dialogue **Détecteur de disque Creative**, assurez-vous que la case à cocher **Activer le détecteur de disque** est sélectionnée.
3. Cliquez sur l'onglet **Lecteurs**.
4. Sélectionnez l'entrée Disque DVD, puis cliquez sur le bouton **Sélectionner lecteur**.
5. Dans la boîte de dialogue **Propriétés du lecteur**, cliquez sur le bouton **Parcourir**.
6. Allez jusqu'à C:\Program Files\Creative\PC- Encore DVD et cliquez deux fois sur l'entrée **ctdvdply**.
   La zone Nom affiche maintenant l'entrée ctdvdply.
7. Cliquez deux fois sur le bouton **OK** pour fermer les boîtes de dialogue.

Maintenant, si vous cliquez deux fois sur l'icône du Détecteur de disque, le lecteur Encore DVD est lancé.